سلسلة فقه الحرب (10)

هل يغيّر الذكاء الاصطناعي ماهية الحرب؟

بابتيست ألوي كروس





ترجمة: مويلك الشامي

بسم الله الرحمن الرحيم

هل يغير الذكاء الاصطناعي ماهية الحرب؟

بابتيست ألوي كرو

[Military Strategy Magazine - Winter 2022]

النازعات

ربيع الأول ١٤٤٧

بابتيست ألوي كرو (Baptiste Alloui-Cros)، من مُصممي المحاكاة الحربية الحاذقين، ومؤسس جماعة «ستراند لمحاكاة الحروب». نال الماجستير في دراسات الحرب من «كلية الملك» في لندن، وسبقتها البكالوريوس في العلوم السياسية، ثم الماجستير في الأمن الدولي من «معهد العلوم السياسية» في باريس. وأطروحته للماجستير الموسومة بـ«كيف يُمكن للذكاء الاصطناعي أن يفضي إلى رؤًى جديدة في الفكر الاستراتيجي المعاصر: استخدام المحاكاة الحربية جسرًا بين الآلة والمفكر الاستراتيجي»، تنتظر النشر في إحدى الدوريات الأكاديمية. وجُلّ بحوثه في تقاطع الاستراتيجية، والذكاء الاصطناعي، وفنون المحاكاة الحربية.

في كتابه الموسوم بـ«الرجال في مواجهة النار – Men against Fire»، سمى الجنرال الأمريكي **إس. إل. إيه. مارشال** (Baptiste Alloui-Cros) المعترَك بـ«لُباب الحرب»[١]، إذ يرى أنّ كل ما يمثّل لُبّ الحرب، كما نظّر له **كلاوزفيتز**، يتجلى فيه: العنف، والانفعالات، وتضاد الإرادات، والاحتكاكات[٢]. ومهما اختلفت صورة الحرب، فإنّ هذه الحقيقة المُرّة لا بد أن تُدرَك في لحظة ما. ولذلك، كانت الحرب –من حيث الأصل– فعلًا إنسانيًّا قبل كل شيء.

لكنّ المعترك، في يوم الناس هذا، يبدو وكأنه بدأ يتخلى شيئًا فشيئًا عن عناصره البشرية لصالح عناصر لا تنتمي إلى جنسه. فقد أضحى شيوع الأسلحة المؤتمتة المعتمدة على الذكاء الاصطناعي –كالمسيّرات– يثير تساؤلات

---

[1] S.L.A. Marshall, *Men against Fire: The Problem of Battle Command in Future War*. 1947.

[٢] الاحتكاك (friction) في الأدبيات العسكرية يراد به: العوائق الصغيرة المتراكمة، والظروف الطارئة، والانحرافات غير المتوقعة، والخلل في التنفيذ، والفجوة بين الخطط والنيات وما يحدث فعليًّا على أرض الواقع. فهي كل ما يعرقل انسياب الاستراتيجية أو العمل العسكري، مما لا يَظهر في التصور النظري، بل لا يُدرَك إلا في ساحة الحرب.

ومن صورها: تأخّر الأوامر أو ضياعها، والخطأ في فهم القادة الميدانيين للتوجيهات، وتغير مفاجئ في الطقس أو البيئة، وتعب الجنود أو ضعف تجهيزاتهم، ومقاومة العدو غير المتوقعة، وانهيار الاتصالات، وقرارات فردية تخرق الخطة الأصلية.

ويمكن تعريبها بقولنا: عوائق التنفيذ، أو الارتباك الميداني، أو الاضطراب العملي. و«الاحتكاك» هو المصطلح المعتمد في الأدبيات العسكرية المترجمة، وفي النفس شيء منه. [مويلك].

حول مدى بقاء الطابع الإنساني في ساحة الوغى. بل إنّ الأمر بلغ الارتياب في مفهوم المعترك نفسه، إذ إنّ هذه الأنظمة القتالية تُبرمَج لتعمل وتستجيب على مسافات بعيدة وسرعات خارقة، تفوق إدراك الإنسان وقدرته. وهكذا، فإنّ انتقال القتال إلى مواطن جديدة من الزمان والمكان يبدو وكأنه يهدد الاحتكار البشري التقليدي لسَوق الحرب وتدبير القوة. فأين مضى إذن «لُباب الحرب»؟ وهل ظهور الذكاء الاصطناعي يهدد لُبّ الحرب؟

تزعم هذه المقالة أنّ الذكاء الاصطناعي، وإن كان يُبدّل سِمة الحرب تبديلًا جليًّا، فإنه لا يُغيّر ماهيتها. بل إنه، على خلاف ذلك، يُظهر ماهيتها ولُبّها إظهارًا أوضح. فإنّ هذا التطور يُظهر لنا أهم عنصر في بِنية الحرب العميقة: العنصر البشري؛ فالنفس، والأخلاق، والسياسة، والعواطف، وقرب الألم والموت، هي لبّ الحرب وزبدتها. تلك هي «ثالوث العنف، والمصادفة، والسياسة»[١]. فإذا تنحّى الذكاء الاصطناعي عن هذه الأمور كلها، وأبان لنا نسبية ما سواها، وتولّى تدبير الجزئيات الميدانية، فقد مكننا من الاعتناء بما هو أعظم شأنًا. وها هنا يتبدّى التناقض الذي يُنبّهنا إلى أنّ الحرب تعبير حميم عن بشريتنا، لا سبيل إلى تفويضه إلى غيرنا.

---

[1] Carl von Clausewitz, *On War*. 1984.

وستتناول هذه المقالة أثر الذكاء الاصطناعي على طبيعة الحرب من خلال ثلاث طبقات مختلفة.

أولًا: يعمد هذا المقال إلى استقصاء أثر الذكاء الاصطناعي في الساحة الاستراتيجية و**عالم الشهادة**، فيُبيّن أنّ ما يُحدثه من تحوّل، وإن عظم خطرُه واشتدَّ وقعه، فليس بالشيء المُفرِط في غرابته، ولا هو بالخارج عن سُنن ما سبقه من الثورات التقنية التي غيرت وجوه الحرب على مر العصور. ثم يعرض لِما يأتلفه الذكاء الاصطناعي من أثر في صناعة القرار الاستراتيجي، وأثره في العقل والتفكير، فيزعم أنه إن أُحسن توجيهه، لم يكن سببًا في اغتراب القائد أو انحراف بصيرته، بل أضحى عونًا له على استخراج مكنون قُدراته، واستيفاء وسعه، واستكمال أدوات رشده.

ثمّ يتناول في خاتمة المطاف مسألة أدقّ غورًا وأشدّ التباسًا، وهي: هل يفضي الذكاء الاصطناعي، إذا استكمل شوطه، إلى إمّحاء الحرب من سجل البشرية؟ فيقرر، في كلامٍ فصلٍ، أنّ هذا الكائن الصامت –وإن كان قادرًا على اقتحام ميادين الحسّ والعقل– فإنه لا يُطيق أن يخوض غمار القلب، ولا أن يدرك مواضع الهوى والإرادة والعزم؛ وهي مواطن الحرب، ومهادها، ومصبّها. فالحرب تبتدئ من القلب، وتنتهي إليه، وتدور في فلكه، لا في فلك الآلة. وعليه،

فالذكاء الاصطناعي –وإن اشتدّ ساعده وعظمت آلته– لن يُحرر الإنسان من الحرب، ولن يؤثر في لُبّها[١].

أثرُ الذكاء الاصطناعي في المشهد الاستراتيجي

لطالما كان العلم والحرب متلازمين، وكانت الابتكارات التقنية في طليعة العوامل التي تسوق الحروب وتُحرّك عجلة الحضارات. وليس من العسير أن يقال إنّ بعض هذه الابتكارات كان لها أثر حاسم في مآلات بعض النزاعات. من **أرخميدس** (Archimedes) في دفاعه عن مدينة **سيراقوسة**، إلى تحصينات **ڤوبان** (Vauban) في حروب **لويس الرابع عشر** (Louis XIV)، ومن مدافع **جان بورو** (Jean Bureau) في حرب «المئة عام»، إلى نظام مدفعية **غريبوفال** (Gribeauval) الذي كان ركيزة حملات **نابليون** (Napoleon)، ومن السفن الحربية البريطانية إلى الغواصات الألمانية، فإنّ جلّ الحروب الكبرى تميزت بابتكارات من هذا النوع[٢]. لكن هل غيرت هذه الابتكارات ماهية الحرب حقًّا؟

الراجح أنها لم تغيّره، فثمة فرق بين التأثيرِ في سيرورة الحرب وتغييرِ ماهيتها. نعم، لقد غيّر البارود والأسلحة النووية وجه القتال وأسلوبه، لكنها لم تُلغِ

---

[١] لأنّ الحرب، في الأصل والفرع، صنعة بشرية، ومظهر من مظاهر النفس الإنسانية في أشدّ تجلياتها تعقيدًا ونزوعًا. وهذا مدار البحث والنظر [مويلك].

[2] Henry Guerlac. "3. Vauban: The Impact of Science on War". Princeton, 2010

السياسة، والعواطف، واللايقين، والاحتكاكات. بل إنّ ازدياد القدرة التدميرية للآلة العسكرية قد زاد من خطورة الحرب، وعليه زادت أهمية القرار البشري وأثر النفس والأخلاق، كما أظهرته أزمة الصواريخ الكوبية سنة ١٩٦٢م.

وأما ظهور الذكاء الاصطناعي في المعترك، بالمعنى الضيق للكلمة -أي النُّظم التي تتفوق في أداء مهمة بعينها- فهو استمرار منطقي في تطوّر سير الحروب. وأمّا خاصيّته الأبرز -أي كونه مؤتمتًا- فليست بالجديدة تمامًا؛ إذ إنّ الألغام الأرضية مثلًا تُنجز مهمّتها دون تدخل بشري. غير أنّ جِدّة الذكاء الاصطناعي تكمن في حجم المهام وتعقيدها ممّا بات يُمكن أتمتته، وهو ما يُثير القلق بشأن ضآلة قدرة الإنسان على التحكّم بعد انطلاق تلك العمليات[١]. وقد لخّص العالِم الاجتماعي **تِد نِلسون** (Archimedes) هذا المأزق في قوله: «النبأ السار في الحواسيب أنها تفعل ما تأمرها به، وأما النبأ السيء، فهو أنها تفعل ما تأمرها به!»[٢].

فالذكاء الاصطناعي إذن ليس سوى أداة، قد تكون نافعة أو ضارة حسب استعمالها. وككل سلاح، لا بد من استعمال سديد، ودمج محكم في العقائد العسكرية حتى يؤتي أُكله. ومع اتساع نطاق استعمال الذكاء الاصطناعي

---

[1] M.L. Cummings, *The Human Role in Autonomous Weapon Design and Deployment*, 2014.

[2] Theodor Nelson, *Computer Lib/Dream Machines*. 1987.

وتنامي حضوره في العسكرة، يطرأ هَمٌّ جديد لدى القيادات العسكرية، هو الخشية من أن يغدو القتال سريعًا إلى حد يعجز معه الإنسان عن مواكبته. فقد جعلت أتمتةُ الأنظمة التسليحية -كأنظمة الصواريخ أو غيرها- الحدّ الزمني الممكن للرد على الخطر المتوقّع أضيقَ فأضيق، حتى صار الأمر يتطلّب استجابة فورية لا تُطيقها إلا نُظُمٌ مبرمجة سلفًا.

لكنّ هذا الانضغاط في الزمان والمكان هو نتيجة طبيعية لتطور فنون القتال عبر العصور[١]. فمن السيوف والمبارزات، إلى القِسِيّ والرماح والبنادق، وانتهاء بالصواريخ الباليستية، كانت الابتكارات التقنية دائمًا تسعى إلى زيادة المسافة مع العدو، وتسريع الضربة لتقليل الخطر منه، بل يمكن المجازفة بالقول إنّ «إلغاء الزمان والمكان» هو غاية التقنية، سواء أكان ذلك في القطار، أو التلغراف، أو الانترنت[٢]. وقد أفضى هذا كله إلى تماهٍ متزايد بين المستويات المختلفة للحرب، من الاستراتيجية إلى التكتيك، إذ تداخلت الجوانب المكانية للحرب. لكنّ **جوميني** (Jomini) رأى أنّ خاصية الاستراتيجي تكمن في قدرته على التحكم في المكان والزمان[٣].

---

[1] Rebecca Solnit, "The Annihilation of Time and Space." 1990

[2] Wolfgang Schivelbusch "Railroad Space and Railroad Time." 1978

[3] Antoine Jomini, *The Art of War.* 1863.

ومع ذلك، فهذه المخاوف لا تكفي وحدها للحُكم بأنّ الذكاء الاصطناعي قد غيّر طبيعة الحرب. فعلى المستوى الواقعي، لا يُرجَّح أن يحتكر الذكاء الاصطناعي قيادة الحرب؛ إذ إنّ قدراته محدودة، ولا يُحسن كل المهام التكتيكية، ولا يُستعمل بكفاءة في كل أنواع الحروب، بل كغيره من الأسلحة، له مضادّات، وقد يرتدّ ضررُه على مستخدميه.

ذلك أنّ القيد فيه هو ما نبه إليه تِد نِلسون: أنّ الآلة تنفّذ ما أُمِرت به. ومعنى ذلك أنه متى فُهمت قواعد الاشتباك المضمنة فيها، أمكن للعدو توقّع تصرفاتها، والانقضاض عليها. وأما كسر هذه الصرامة وجعل الذكاء الاصطناعي أكثر مرونة، فيتطلّب مفاضلة جديدة: وهي تقليص سيطرة البشر وزيادة احتمال الخطأ. وفي قول **ألن تورنغ** (Alan Turing): «إن توقّعتَ من آلة أن تكون لا تخطئ، فلا يمكنك أن تنتظر منها أن تكون ذكية»(١). وهذه هي المفاضلة الكبرى في الطريق من الذكاء الاصطناعي المحدود إلى الذكاء العام. فإنّ النظام المنطقي يمكنه أن يجيب إجابات صائبة عن مسائل معدودة، لا عن كل المسائل. وكلما زاد عدد الأسئلة المطروحة عليه، قلّت دقته في الإجابة

---

(1) Alan Turing, *Lecture to The London Mathematical Society*, 20 february 1947.

عنها. ومن ثَم، فإنّ توسيع نطاق الذكاء الاصطناعي لجعله أكثر مرونة وتعقيدًا يفضي بالضرورة إلى نقص فاعليته في أداء مهامه الجزئية[١].

وقد قال **فِردِرك الكبير** (Friedrich the Great)، كما روى عنه **هنري دوكات** (Henri de Catt) في «مذكّراته»: «في الحرب، كما في كل شيء، لا يفعل الإنسان ما يشاء، بل ما يستطيع»[٢]. وهذا كذلك حال الآلة؛ فإنها مبرمجة على غايات محددة، لكنه ما دام لا يمكن توقع كل ما قد يعترض سبيلها، فلا ضمانة بأن تُفلح في بلوغ تلك الغايات. ومن هنا، فالذكاء الاصطناعي، من حيث كونه ابتكارًا تقنيًّا تكتيكيًّا، ليس بدعًا في بابه، ولن يُقصي الإنسان عن المعترك. بل سيُستخدم –على الأرجح– لأداء مهام تكتيكية مخصوصة ضمن تنسيق أوسع يشمل المنظومات التسليحية الأخرى والجنود من بني آدم.

ومع هذا كله، فإنّ في الذكاء الاصطناعي خصوصية تميزه عن سائر الابتكارات القتالية الماضية: فإنه لا يقتصر على فعله الحركي، بل يمكن أن يبلغ أثره إلى «العقل»، فيُعين على صُنع القرار. وهذا ما سنعرض له في القسم التالي من هذا المقال».

---

(1) J.R. Lucas, *Minds, Machines and Goedel.* 1961.

(2) Henri Catt, Frederick the Great: The Memoirs of His Reader, 1758-1760. 1916.

الذكاء الاصطناعي وصياغة القرار الاستراتيجي

الاستراتيجية، في لُبّها، ضَربٌ من الحساب العقلي، تواشجٌ بين الخيال والاحتمال، أو –كما قيل– «فن الجدل بين إرادتين متعارضتين، تستعملان القوة للفصل بينهما»(١). فإن كان الذكاء الاصطناعي سيقلب شؤون الحرب ويُبدّل طبيعتها، فإنّ موضع النظر ينبغي أن يكون أثره في التفكير الاستراتيجي وصناعة القرار.

لقد أظهرت تطورات الشبكات العصبية وأجهزة التعلّم العميق نتائج باهرة في الألعاب الاستراتيجية المعقّدة، كالشطرنج ولعبة «Go»، بل حتى في ألعاب ذات معلومات ناقصة مثل «البوكر» و«ستار كرافت»، حيث يضيق أفق الحساب حتى يكاد يبدو مستحيلًا تجاوزُه بالقوة الحاسوبية وحدها. ومؤخرًا، تمكّن ذكاء اصطناعي يُدعى «Cicero»، طوّرته شركة «Meta»، من أداء رفيع المستوى في لعبة «الدبلوماسية» التي تعتمد اعتمادًا شبه كلي على التفاوض وعلم النفس، وهما موطنان طالما امتاز فيهما البشر على الآلات.

وقد تبدو هذه الإنجازات للوهلة الأولى بعيدة عن الواقع الميداني، وربما تساءل القارئ: كيف لهذا أن يُغيّر طرائقنا في التفكير واتخاذ القرار الاستراتيجي؟ لذا فإنّ أجلى مثال في هذا الباب، هو ما فعلته منظومة

---

(1) Andre Beaufre, *An Introduction to Strategy*. 1965.

«AlphaZero» بلعبة الشطرنج. لقد أعادت هذه الآلة تركيب المبادئ المعروفة عند البشر بطريقة لم تخطر من قبل على بال أحد، رغم أنّ اللعبة مضت عليها قرونٌ متطاولة. ولم تكتفِ هذه المبادئ بإعطائها التفوق الكامل على سائر الآلات الأخرى، بل أمدّت كبار اللاعبين البشريين بأنساق جديدة للفهم والتفكير، فتغيّر نمطُ لعبهم، وارتفعت درجته، وازداد عمقهم الاستراتيجي بفضلها[1].

إنّ قدرة الذكاء الاصطناعي على ابتداع طرائق مستقلة لحل المشكلات تجعله أداة خلّاقة بحق. فهو متحرر جزئيًّا من انحيازات البشر، ويملك قدرة حسابية تفوقهم بكثير، مما يتيح له أن يبتكر وسائل جديدة في اللعب، وفي حل المعضلات العلمية، بل في الاقتراحات الإبداعية الفنية. ومن هنا، فإنّ الاستراتيجية –من حيث هي فنّ الجمع بين الوسائل والأفكار لتحقيق الغايات– تُعدّ ميدانًا طبيعيًّا للذكاء الاصطناعي.

فليس من الغرابة في شيء أن يُستعان بما ينطوي عليه الذكاء الاصطناعي من طاقات كامنة، ليكون عونًا للمنظّرين الاستراتيجيين في استبانة وجوه الخيار، وتوسيع مدارك النظر في معضلات الحرب ومقتضياتها. فلو جُعلت المعضلةُ الاستراتيجيةُ موضوع محاكاة عقلية على صورة من صور ألعاب الحرب،

[1] Henri Catt, Frederick the Great: The Memoirs of His Reader, 1758-1760. 1916.

وأُحكمت برمجةُ الذكاء الاصطناعي على منوالها، لربما أفضى الأمر إلى مخرجات عجيبة في باب التصور والابتكار، وإلى سُبُلٍ غير مألوفةٍ في المعالجة والتدبير. وبعبارة أوفى، فإنها رِفدٌ للمنظّر ببدائل أوسع، وتجليةٍ لمشهد المعركة بما يُتمّ له النظر ويُجلّي له جوانبه المستترة. بل هو، من جهة أخرى، ملتحقٌ بما يسميه كلاوزفيتز يسميه «خيال القائد»، كأنه حاسة سادسة تُقوّي حدسه، وتُجلّي له البصيرة والفراسة.

وما أشد الحاجة إلى هذه «البصيرة» في عالمٍ يتزايد فيه الاضطراب وتتراكم فيه العشوائية -أي «الأنترُوبيا»- فيما تظل قدرات البشر الإدراكية على حالها، لا تمتدّ ولا تتسع. وقد كان هذا المفهوم، «الأنترُوبيا»، في الحرب، طريقة ذكية في حساب فاعلية البنية العسكرية وتنظيمها، وهو من اجتهادات **مارك هيرمان** (Mark Herman) سنة ١٩٩٧م، إذ صوّر به «حالة الفوضى التي تُثقل النظام العسكري في لحظة بعينها»(١). فالقطعة القتالية التي تبلغ «أنترُوبيّتها» أقصاها لا تعود إلا غوغاء فوضى، لا نظام فيها ولا طاعة. وهذا المفهوم يتساوق أيّما تساوق مع ما بات يُلحَظ من تصاعد أثر الذكاء الاصطناعي في ميادين

(1) Mark Herman, *Entropy-Based Warfare: Modeling the Revolution in Military Affairs*. 1997.

القيادة والسيطرة واتخاذ القرار، ويكاد أن ينطبق على كل تشكيل عسكري، صغيرًا كان أم كبيرًا.

لكنّ استعمال الذكاء الاصطناعي في هذا الموضع الدقيق لا يستقيم إلا بإحكام فهم الأداة وترشيدها؛ إذ لا بد للبشر من أن يحددوا موضع الآلة في سياق القرار، وأن يُدرِكوا إدراكًا جليًّا ما تأتي به الآلة من نفع، وما تمتاز به من سرعة المعالجة، وما تعانيه كذلك من قصور أو عجز في فهم السياق أو تحسس العوامل النفسية والسياسية. وقد اصطلح بعض أهل الفنّ على تسمية هذا التناغم بـ«القتال القنطوري» -نسبة إلى الكائن الأسطوري الذي يجمع بين صفات الإنسان والحيوان- وهو اصطلاح أطلقه **روبرت وورك** (Robert Work)، وزير الدفاع الأمريكي الأسبق[١]؛ ففي هذا النموذج، تشتغل الآلة بما أُوتيت من قدرة حسابية فائقة لإظهار الصورة العامة للموقف واقتراح الحلول الممكنة، فينصرف القائد (الإنسان) إلى لُبّ القرار السياسي، وما يكتنفه من جوانب نفسية. فإذا اتّسع وعي الاستراتيجي بالنازلة، أمكنه أن يُوجّه قدرات الآلة إلى مواضع أدقّ وأعقد، فينشأ من ذلك تآزرٌ دائريٌّ مبارك. وقد ظهر وجه هذا التلاقي في واقعة عجيبة سنة ٢٠٠٥م[٢]، حين انتصر فريق من

(1) Paul Scharre, *Centaur Warfighting: The False Choice of Humans vs Automation*. 2016.

(2) Dark horse ZackS wins Freestyle Chess Tournament, Chessbase, 2015.

لاعبي الشطرنج المتوسطين، مستعينين ببرمجيات تحليلية، على أساتذة كبار كانوا يستخدمون نفس البرمجيات، وكان الفارق في جودة التفاعل البشري مع الآلة. لكنّ هذا التوائم ليس بالأمر الهيّن، إذ إنّ إساءة الفهم أو الاستخدام الخاطئ للآلة قد يفضي إلى نتائج عكسية، ترفع مستوى الفوضى بدلًا من كبحها، وتشتت الجهد بدل أن تُنظّمه. فمن ثَم، فإن كان في الآلة ما يُستنسَخ من عتاد أو برمجيات، فإنّ الانسجام الحقيقي بين الإنسان والآلة أمرٌ لا يُستنسخ، بل هو خاصٌّ بكل هيئة، متفرّد في كل تنظيم، كما قال **بول شاري** (Paul Scharre): «ثمة بشر أفضل، وتدريب أجود، وعقيدة أوضح، وتجريب أدقّ؛ وكل ذلك لا يُركّب إلا بصعوبة، وهو لُبّ المسألة في تمامها».

ومن هنا، فإنّ الدمج الفعلي للذكاء الاصطناعي في سياق اتخاذ القرار داخل المنظمات العسكرية يعني تحولًا حقيقيًّا عن الأنماط السابقة، وهو أمر لا شك سيؤثر في طبع الحرب. لكن، هل يُغيّر هذا ماهيتها؟

الجواب: ما دام البشر مَن يُمسكون بزمام الأمر، ويحتفظون بحقّ قبول اقتراحات الآلة أو ردّها، فإنّ الجواب بالنفي. كما قال **كينيث باين** (Kenneth Payne)، فإنّ الخطر الكامن في الذكاء الاصطناعي، سواء استُخدم في منظومات سلاح تكتيكية أو في تدبيرات استراتيجية كبرى، «يكمن في الفجوة بين الكيفيةِ التي تَحلّ بها الآلة مشكلةً ما بعد أن يصوغها البشر، والطريقةِ التي

كان البشر سيحلّون بها تلك المشكلة لو كانت لديهم سرعة الآلة ودقّتها وقدرتها العقلية»[١]. فإذا كان الاستراتيجي واعيًا بهذه الفجوة، وجعل الذكاء الاصطناعي أداة إلهام واقتراح، فإنّ الآلة لا تَستلبه ولا تُغني عنه، بل تُعينه على التركيز في جوهر المسألة، وتيسّر له سيل أفكاره. ثم إنّ الانحيازات البشرية باقية في العملية كلها؛ فالبشر هم مَن يصممون الآلة، ويغذّونها بإدراكهم الخاص للمشكلة الاستراتيجية. ومن ثَم، فالذكاء الاصطناعي لا يكون قط خاليًا كليةً من الانحياز، ولا مفصولًا عن الأثر الإنساني.

هل سيجعل الذكاءُ الاصطناعيُّ الحربَ شيئًا من الماضي؟

يذكر **جيوفري بلايني** (Geoffrey Blainey) في كتابه «أسباب الحرب» أنّ الحروب لا تقع إلا حين يُخطئ أحد الطرفين أو كليهما في تقدير قوّة خصمه أو عزيمته، وأنّه لولا هذه المغالطات، لَما اشتعلت الحروب أصلًا[٢]. فما الذي يعنيه دخول الذكاء الاصطناعي على خط الحرب، إزاء هذا التصور؟ إنّ الذكاء الاصطناعي، كلما ازداد تطورًا واقترب من «الذكاء العام»، قلّت إمكانية الوقوع في تلك الأخطاء. ومن ثَم، فإنّ فرضية أنّ الحرب لن تُغري الذكاء الاصطناعي، تبدو منطقية ويمكن المحاجة عنها. وكما قال الحاسوب الخارق «**جوشوا** –

---

(1) Kenneth Payne, *Warbot: The Dawn of Artificially Intelligent Conflict*. 2021.

(2) Geoffrey Blainey, *The Causes of War*. 1988.

Joshua» في فيلم «ألعاب الحرب – Wargames»: «إنها لعبة عجيبة، الحركة الرابحة الوحيدة فيها: ألا تلعب!».

فإن صحّ هذا، فإنّ اتكالنا المتزايد على الذكاء الاصطناعي قد يُفضي إلى إخراج الحرب من حيّز العاطفة البشرية، وتحييدها عن مجال الأهواء والمشاعر، لتغدو شيئًا آخر. ولن يموت بعد اليوم مَن عاش بالسيف. لكنّ هذه النظرة تحمل في طيّاتها خطرًا جسيمًا، كما عبّرت عنه إحدى حلقات مسلسل «ستار تريك – Star Trek» بعنوان «طَعم القيامة – A taste of Armageddon»، حيث قرر كوكبان أن يستعيضا عن القتال الواقعي بمحاكاة حربية حاسوبية، تقضي بأن يُباد مَن خُصّوا بالموت في تلك المحاكاة من المواطنين، دون إراقة دماء أو تخريب للبنية التحتية، وذلك اتقاءً لشر الحرب الحقيقية، لكنّ هذه الصورة المجردة من العنف جعلت الحربَ «نظيفة» و«عديمة الألم»، فلم يرَ القوم سببًا يدعو إلى إيقافها، فاستمرت قرونًا: «الموت، والدمار، والمرض، والهول؛ تلك هي الحرب، وذلك ما يجعلها شيئًا يُجتنب. أما أنتم، فقد جعلتموها نظيفةً بلا قذارة، وأليمةً بلا ألم، حتى إنكم ما عدتم تجدون موجبًا لإنهائها. فمضت عليكم خمسُمئة سنة وأنتم على هذا الحال».

فالنتيجة الحتمية أنّ التقنية ليست إلا مرآةً لأنفسنا، تعبّر عنّا بقدر ما نعبر عنها، ويمكن إساءة استخدامها، كما يمكن أن تضلّنا غرائزُنا وأهواؤنا. ومع

ذلك، تبقى لنا القدرة على الاختيار، وتظل الأخلاق من صنع أيدينا. فلا يجوز أن نُفوض المشكلات الأخلاقية، والسياسية، وقضايا القرار، إلى الآلات. فإنّ الذكاء الاصطناعي لا يفقه معنى الاعتراض، مع أنّ الاعتراض هو الشرارة الأولى لكل حرب. بل إنّ العامل المعنوي، والإرادة في المقاومة، وهما أعظم ما في الحرب، لا يَقدِر الذكاء الاصطناعي على احتسابهما أو إدراكهما.

إنّ لباب الحرب يكمنُ في القلب، كما تُذكّرنا بذلك وسام «القلب الأرجواني» الذي يُمنح للجنود الأمريكيين القتلى والجرحى. ومن هنا كانت الحرب «فنًّا» لا «علمًا». وليس الذكاء الاصطناعي بحبّةٍ من حبّات «مورتي بِنغ – Murti-Bing»، فلا هو بدواء يُغني عن الفكر المستقل ولا يعالج داء الضمير[1]. وإنّ أزمات الإنسان وخياراته المصيرية ستظل في خاتمة المطاف

---

[1] Czesław Miłosz, *The Captive Mind*. 1981.

حبّة «Murti-Bing» إشارة رمزية خيالية وردت في رواية الكاتب البولندي المشار إليها الموسومة بـ«العقل الأسير»، وهي من أشهر ما كُتب عن استسلام العقول المثقفة للشمولية الفكرية، لا سيما تحت الشيوعية السوفيتية. في الرواية، تمثل الحبّة دواءً وهميًّا يتعاطاه الناس في عالم خيالي، يجعلهم سعداء، وخاضعين، وراضين بحياتهم، دون حاجة للتفكير النقدي أو الشعور بالتمزق الداخلي أو التمرد على الظلم. إنها تمثيل مجازي للهروب من الوعي، والقبول المريح بالخضوع الأيديولوجي، وقتل الضمير واستبداله برضا مصطنع. فحين يُقال إنّ الذكاء الاصطناعي «ليس حبة مورتي بِنغ»، فالمعنى هو: أنه لا يمكنه أن يُغني عن التفكير النقدي أو أن يخلّص البشر من ضرورة اتخاذ قرارات أخلاقية أو مصيرية. لا يمكننا أن نسلّمه مقاليد الضمير، لأنه ليس حبّةً تسلب وعينا أو تحل محله. تشبه

بيده، إذ الحربُ في أغلب شأنها مسألةُ ضمير، والعنصرُ الإنساني في القتال باق لا يُستغنى عنه(١).

الخاتمة

إنّ إنسانيتنا لطالما عُرفت بقدرتنا على الفهم والإبداع، لكنّ صعود الذكاء الاصطناعي قد بات يُزاحم هذا الظن. إلا أنه، وبعيدًا عن أن يغير ماهية الحرب، فإنّ ما يُبدِيه من تبايُنٍ مع البشر إنما يُظهر ماهيتها بجلاء: فهي أولًا وآخِرًا ساحةٌ للعواطف والوجدانات. ومن أجل ذلك، فإذا غدا الذكاء الاصطناعي شريكًا في العمل، في ميدان القتال كما في سائر ميادين الحياة، فحَرِيٌّ بعلم النفس أن يزداد شأنُه وتعظم مكانتُه؛ ذلك أنّ مساءلة الأسس الخُلقية والفلسفية التي تنبني عليها الظواهرُ الإنسانية الكبرى -كالمعارضة مثلًا- قد غدت أوكد وألزم، إذ إنّ الذكاء الاصطناعي عاجزٌ أبدًا عن البتّ في أمثال هذه المسائل. ومن ثَم، فإنّ التوغّل في هذا الجانب الفريد من الحرب، لعله يكون سبيلًا إلى مزيد من الرشد في النظر الاستراتيجي، وسيعود بالنفع الجزيل على مَن أراد أن يرتقي في مراتب الفكر الاستراتيجي، ويغدو من أربابه.

مفهوم «العيش في المصفوفة» (The Matrix) أو في عالم وهمي مريح يخلو من الألم والتساؤل، لكنه أيضًا يخلو من الحقيقة والحرية. [مويلك].

(1) Darryl Henderson, Cohesion: *The Human Element in Combat Leadership and Societal Influence in the Armies of the Soviet*. 1985.